1

Prinsip Dasar Desain Kemasan Produk dengan CorelDRAW X3

1.1 Membuat Desain Kemasan Produk

Jika Anda sering mengonsumsi produk seperti odol, coklat, mie instan tentu mengenal kemasannya. Tahukah Anda jika kemasan produk merupakan hasil tangan terampil seorang desainer grafis?

Untuk membuat kemasan produk bukanlah pekerjaan mudah, sebab dalam proses desainnya memerlukan pengaturan secara tepat dan daya cipta yang tinggi. Bukan hanya itu saja, seorang desainer grafis juga memerlukan instrumen yang sesuai untuk mendesain kemasan produk. Instrumen yang sangatlah vital untuk mendesain kemasan produk adalah program-program komputer berbasis desain grafis. Salah satu program yang sangat populer karena penggunaannya cukup sederhana adalah program Corel.

CorelDRAW X3 merupakan program Corel versi 13 yang dirilis oleh Corel Corporation pada tahun 2005. Tentu saja versi ini memiliki berbagai keunggulan dengan versi sebelumnya. Pada program

CorelDRAW X3 ditambahkan beberapa fungsi yang sebelumnya belum ada, antara lain Shaping, Fillet, Boundary, Crop.

Dengan adanya kelebihan yang dimiliki program CorelDRAW X3 akan memudahkan dan mempersingkat proses desain kemasan produk. Apakah Anda ingin mencobanya? Jika nanti Anda mampu mendesain kemasan produk sendiri, tentu Anda dapat membuat kemasan produk karya sendiri dengan kreativitas dan daya cipta yang tentunya Anda miliki.

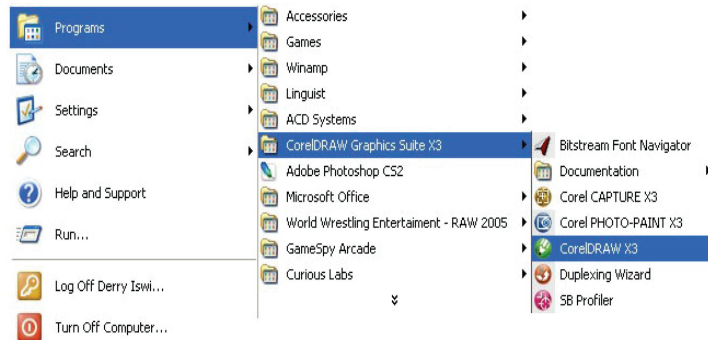
1.2 Keunggulan Program CorelDRAW X3

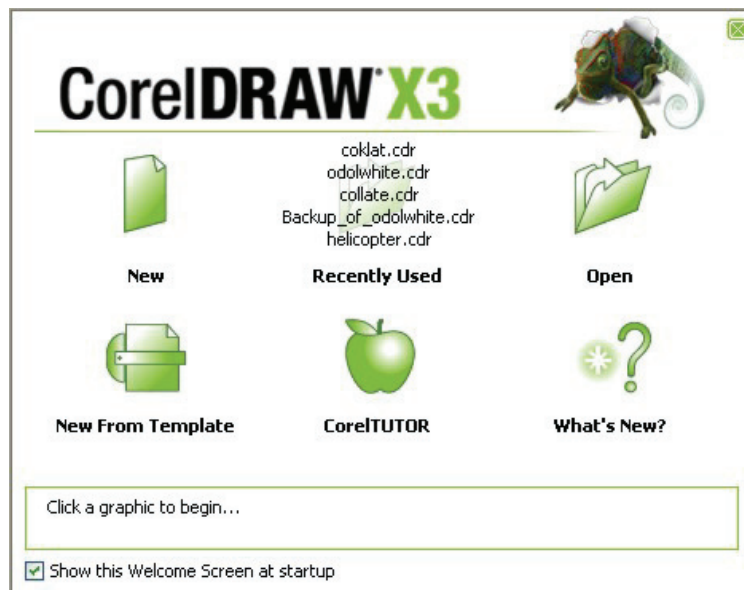
Program CorelDRAW X3 dikategorikan sebagai program berbasis grafis vector, yakni program yang digunakan untuk mengolah garis. Jika garis-garis tersebut dapat diorganisir dan ditata rapi dapat membentuk objek grafis. Dengan demikian, program CorelDRAW X3 ini mampu mengolah desain grafis vector seperti logo, reklame, simbol, brosur, kalender, dan juga kemasan produk.

Penggunaan CorelDRAW X3 sangatlah sederhana dibanding program grafis vector lain, seperti Freehand dan Adobe Illustrator. Dalam program ini telah dilengkapi berbagai perintah ataupun tools yang dapat mempersingkat waktu saat Anda mendesain objek. Apalagi dengan tambahan kemampuan pada program CorelDRAW X3 yang akan semakin mempercepat dalam memproduksi desain.

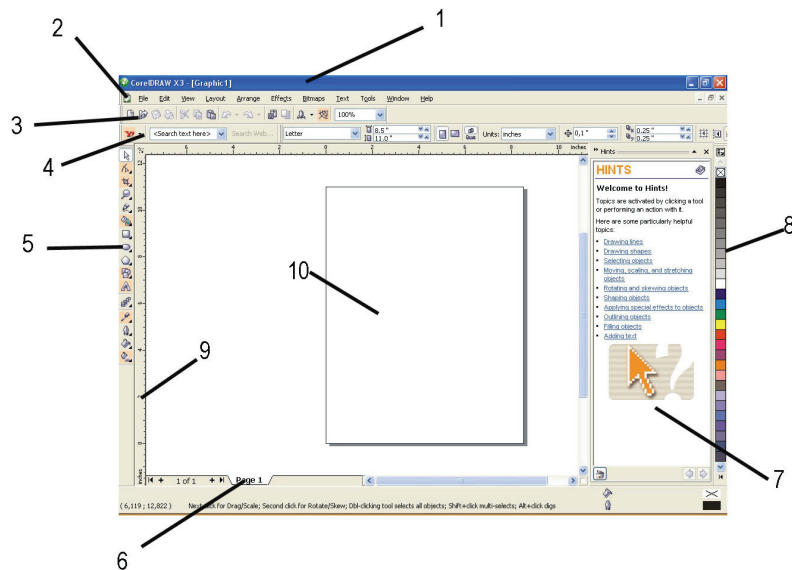
Tidak hanya itu saja, hasil desain objek dari program CorelDRAW X3 dapat pula diimpor di program lain seperti Adobe Photoshop bahkan program MS Office sekalipun. Sehingga dengan demikian desain objek itu dapat diolah lagi dengan program desain grafis lain, apabila Anda menginginkan karya yang lebih maksimal hasilnya.

1.3 Bagian Lembar Kerja CorelDRAW X3

Sebelum Anda membuat desain kemasan produk dengan program CorelDRAW X3, ada baiknya mengenal lebih dalam lembar kerja dari program ini. Untuk membuka program ini, aktifkan komputer Anda hingga muncul tampilan Desktop. Setelah itu klik **Start > Programs > CorelDRAW X3**.

Gambar 1.1 Membuka Program CorelDRAW X3

Apabila program CorelDRAW X3 aktif, maka pada layar akan tampil kotak dialog **Welcome Screen,** kemudian dalam kotak dialog tersebut pilihlah **New,** yang artinya lembar kerja baru.

Gambar 1.2 Kotak Dialog Welcome Screen

Tampilan berikutnya adalah lembar kerja CorelDRAW X3, di mana tempat ini digunakan untuk memproduksi desain. Dalam lembar

kerja terdapat bagian-bagian penting yang diklasifikasikan menurut fungsinya.

Gambar 1.3 Lembar Kerja CorelDRAW X3

Keterangan:

1. **Title Bar**, area ini untuk menampilkan judul dari dokumen yang tampil pada lembar kerja.
2. **Menu Bar**, bagian yang bersisi menu-menu yang digunakan untuk mengoperasikan program.
3. **Toolbar (Standard)**, berisi tools untuk perintah standar program seperti menyimpan, membuka dokumen, mencetak dokumen, atau menggandakan dokumen.
4. **Property Bar**, berisi tombol-tombol perintah tambahan yang tidak ditemukan dalam *Toolbar (standard)* juga mempunyai fungsi tertentu, yakni memberikan petunjuk sehingga memudahkan saat Anda mendesain.
5. **Toolbox**, berisi berbagai tool yang digunakan untuk mendesain objek.

6. **Document Navigator,** informasi atau petunjuk halaman kerja yang sedang aktif.
7. **Docker,** jendela yang berisi perangkat tool khusus atau untuk menjalankan pengaturan.
8. **Collor Palette**, berisi beberapa perintah untuk memilih warna ketika mewarnai objek.
9. **Ruler**, yaitu penggaris sebagai alat ukur untuk panjang dan lebar sebuah objek.
10. **Lembar Kerja,** yakni tampilan halaman untuk mengerjakan desain objek.